

Metodología	Scrum (Elegida)	Extreme Programming (XP)	Kanban	ASD
Descripción	Los Equipos de Scrum normalmente trabajan en iteraciones (llamadas sprints) con una duración de 2 semanas a un mes.El product owner de Scrum prioriza los product backlog pero el equipo determina el orden en el que serán desarrollados.La validación de el software es validad al final de cada sprint o sprint review.	Es una metodología basada en la comunicación, la reutilización del código desarrollado y la retroalimentación.Los Equipos de XP normalmente trabajan con iteraciones muy cortas (1 o 2 semanas). El cliente prioriza los requerimientos.	Proveniente de japon, está metodología está enfocada al flujo de trabajo donde se puede tener un panorama general de cada proceso y de esta manera ayuda a identificar los cuellos de botella y poder descartar tareas para estimular el rendimiento, se aprovechan los plazos y ciclos de ejecución.	Lean da mejora continua de los procesos hasta llegar al objetivo final. Utilizando iteraciones cortas, pruebas continuas,equipo y retroalimentación de los usuarios, también se empodera a los miembros de los equipos consolidando la comunicación y la colaboración
Fases	1.-Recogida de requisitos 2.-Gestión de backlog 3.-Sprint Planning Meeting 4.-Ejecución de sprint 5.-Inspección e iteración	1.-Fase de planificación 2.-Fase de diseño 3.-Fase de desarrollo 4.-Fase de puesta en pruebas	1.-Lista de tareas por hacer 2.-Tareas en desarrollo 3.-Pruebas 4.-Despliegue 5.-Tareas terminadas	1.-Especular 2.-Colaborar 3.-Aprender(Calidad y rendimiento)
Roles	-Scrum Master -Product owner (PO) -Equipo de desarrollo	-Programador -Cliente -Tester -Coach -Consultor	-Service request manager -Service delivery manager -Equipo de desarrollo	- Cliente -Equipo de desarrollo -Consultor
Artefactos	-Product Backlog -Sprint Backlog	-Historias de usuario -Task card -Tarjetas CRC	-No hay artefactos definidos en kanban, pero se puede implementar los de Scrum y hacer una implementación de Scrumban.	-No hay artefactos definidos por que se centra en el ciclo de vida del proceso de desarrollo y la retroalimentación.
Característica	Flexibilidad para los desarrolladores en el proceso de desarrollo y validación del software.	Menor tiempo en los sprints y las tareas tienen un orden prioritario por el cliente.	Visualización del flujo de trabajo en tiempos ajustados y mejora la colaboración de los equipos.	Gestion adaptativa y desarrollo basado en componentes de forma iterativa

Referencias:

http://ingenieriadesoftware.mex.tl/61154_asd.html#:~:text=El%20desarrollo%20de%20software%20adaptable,continua%20del%20proceso%20al%20trabajo.&text=Sus%20principales%20caracter%C3%ADsticas%20del%20ASD,%C3%BC%20Iterativo.
<https://proyectosagiles.org/que-es-scrum/>
<https://iswugxp.wordpress.com/xp-vs-scrum/>
<https://enjoylife.com.ar/novedades/metodologias-desarrollo-agile-kanban-vs/>
<https://kanbanize.com/es/recursos-de-kanban/primeros-pasos/que-es-kanban>
<https://bbvaopen4u.com/es/actualidad/que-es-el-metodo-kanban-y-por-que-functiona-en-la-programacion-de-software>



Equipo 11

INGENIERIA WEB OTOÑO 2020

- García López Luis Alberto
- Hernández Bautista Jasan A.
- Morales Arcos Julio Daniel
- Pérez Xilo Miguel Ángel

